Книга клана
Равнос

Конспективное изложение

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Элизабет Дебрукс
Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном
Разработчик: Джастин Акилли
Редактор: Диана Пайрон-Гелман
Арт-директор: Ричард Томас
Дизайн книги: Беки Джолленстен
Внутренние иллюстрации: Майк Дэнза, Лейф Джонс, Эндрю Трабболд, Дрю Такер и Кристофер Шай
Обложки: Джон Ван Флит
Дизайн обложек: Беки Джолленстен

Содержание

Глава первая: Ложь, которая нас устраивает 4
- Словарь 4
- Караваланиша Врана 5
- Проклятые и мёртвые 6
- Расселение 9
- Древний мир 11
- Цыгане и Средневековье 13
- Промышленная революция 15
- Неделя кошмаров 17

Глава вторая: Искусство быть Равнос 18
- Джати и родословные 19
- Равнос по всему свету 20
- Прирождённые нарушители: Проклятие Равнос 22
- Секты и общество 23
- Другие кланы 25
- Майяпарисатья: Путь Парадокса 28
- Дисциплины 29

Глава первая:
Ложь, которая нас устраивает

Отчёт Гвендолин Брэнд

Ну, приступим.

Вот что мне удалось накопать на наш собственный клан. Даже не знаю, как выразить тебе признательность за эту поездку. Когда ещё мне бы удалось поохотиться за реликвиями под носом у этих двинутых индийских и китайских вампиров?

Да, мы нашли те убежища, о которых ты говорил, и обчистили их до последней детали. Дневники, артефакты, прочие древности – всё это теперь у нас. Мы с Джоном переводили их в вонючем гостиничном номере посреди Калькутты, пока свора местных Сородичей, называющихся себя Костяными цветами, искала нас в сотнях миль к югу.

Не стану обещать, что наш перевод даст тебе те ответы, которые ты искал. С другой стороны, по его мотивам можно было бы снять классный летний блокбастер. Знаешь, что-нибудь совсем чокнутое. Арни мог бы сыграть Запатасуру, а его пассию – ну, Патриарха Гангрел, которая воткнула нож ему в спину, – Дрю Диас или ещё какая-нибудь голливудская шлюха, которую сейчас считают горяченькой.

Ладно, к делу. Мы смогли воссоздать основную часть "Караваланиша Врана", но некоторые части эпоса ныне уже утеряны. Кроме того, я затрудняюсь определить дату событий, описанных в этом произведении. Ни в одном человеческом календаре не указана дата сражения между индийскими Каинитами и Восточными Сородичами – точно так же, как я нигде не видела даты возведения Еноха. Если позволишь мне угадать, я бы назвала период от 10000 до 6000 лет до нашей эры.

Хочешь узнать дату поточнее – ищи её сам. Я сейчас слишком занята тем, что держу свою откушенную руку поближе к культе, чтобы она зажила в хоть сколько-нибудь обозримом будущем. Я даже не уверена, что это произойдёт, потому что её откусила *сраная летающая голова с пищеводом вместо шеи*[1].

Словарь

Александриты: родословная Равнос, зародившаяся в Египте, но быстро покинувшая пределы этого государства.

асуратизайя: "бесчисленные демоны", Восточные Сородичи, Катаяны.

Баширитыы: родословная Равнос, верящая в приближение библейского Апокалипсиса. Разочаровавшись в длительном ожидании, примкнула к Шабашу.

Брахманы: древняя родословная, обладающая ясновидческими способностями и даром предвидения.

Чандалы: изгнанники и Каитиффы, представляющие собой нечто вроде родословной Равнос, но принимающие в свои ряды и других вампиров.

джати: индийское слово, фактически обозначающее касту. Равнос, однако, используют этот термин для описания родословных.

"Караваланиша Врана": "Раны меча ночи", эпическая поэма о становлении клана Равнос и его первых годах жизни в Индии.

Кшатрии: воины Равнос, традиционной задачей которых служит противостояние асуратизайя.

кумпания: странствующая семья или буквально *компания* цыган (нередко путешествующая и с Сородичами).

---

1 *Гвендолин имеет в виду азиатских пенанггалан.*

майяпарисатья: "правдивая иллюзия", "парадокс". Нередко использует для описания Пути Парадокса или Химерии.

Фэдимиты: родословная идеологов и провидцев, погибшая после возникновения Камарильи.

Фури даи: Равнос из касты Брахманов, отправившиеся на запад с цыганскими семьями.

шилмуло: вампир, оживший мертвец.

сиддхи: мистические создания, задачей которых была защита смертных от демонов. Вместо исполнения своих обязательств сиддхи решили сами стать демонами.

Судры: как правило, гули, однако порой Равнос называют этим словом и других существ.

свадхарма: предназначение человека, смысл его жизни.

Вайшья: родословная Равнос, целью которой служит взаимодействие с людьми и сокрытие информации о вампирах.

Запатасура: родоначальник всех Равнос. Само слово Запатасура состоит из двух частей (*запат* + *асура*) и означает приблизительно "Проклятое чудовище".

Караваланиша Врана

Ты, наверное, сейчас думаешь, что за хрень эта “Караваланиша Врана”?

Охотно поясняю: это эпическая поэма о зарождении клана Равнос и первых годах его ночной жизни. Судя по различным свидетельствам, большинство Равнос приписывают создание поэмы самому Запатасуре, однако кому как не нам знать, сколь редко можно верить словам Сородичей. В любом случае, сегодня это уже лучшая отправная точка для изучения нашего клана.

Индийские летописи

Эту груду бумаг мы достали в пяти-шести старых убежищах, которые, судя по всему, ещё недавно служили домом старейшинам, погибшим в Неделю кошмаров. К слову об этом. Я знаю, что американские и европейские Равнос впали в состояние безудержной ярости и в большинстве своём пали от когтей собственных товарищей. Я пережила эту вспышку безумия и на собственной шкуре, хотя об этом мы поговорим с тобой позже. Однако индийские старейшины не просто избежали этого помешательства – они даже не попытались сопротивляться. Судя по их останкам, они погибли на месте. Какая-то сила попросту высосала из них витэ – до капли!

Марсия Фелиция Лициния

Вообще говоря, один из наших старейшин предпринял попытку собрать все доступные сведения о Равнос ещё несколько столетий назад. Звали этого старешину Марсия Фелиция Лициния – или, как она любила представляться, *Марсия Фелиция Лициния, потомок Фэдиме, потомка Марижавашти Кали, потомка Запатасуры*. Нет, я-то знаю, что её имя нарушает римские традиции наименования. При случае можешь сказать ей, что она напортачила.

Итак, записи Лицинии. Не скажу, что я убеждена в их точности, но они хотя бы позволяют заткнуть дыры в моих собственных исследованиях. В конце концов, мы больше не может узнать историю своего клана от наших старейшин (их больше нет), а потому нам придётся использовать любую доступную информацию.

Проклятые и мёртвые

Если верить “Караваланиша Врана”, история нашего клана уходит корнями в тот отдалённый период, когда по всей Индии свирепствовали безымянные демоны. Видя, какие страдания те приносят беспомощному человечеству, боги послали на защиту людей своих служителей, сиддхов, которые должны были охотиться на демонов до скончания времён. Вместо этого сиддхи сами начали пользоваться беззащитными смертными в своих целях и быстро стали ещё одной разновидностью демонов. Увидев, как низко пали их слуги, боги изгнали сиддхов во тьму. Так появились асуратизайя - "бесчисленные демоны", которых, однако, не следует путать с истинными демонами, на которых они изначально охотились. Если я правильно толкую события “Караваланиша Врана”, под асуратизайя подразумевается иной клан Сородичей - или даже другая раса. Поначалу я думала о Гангрел, однако позже они упоминаются в совершенно ином ключе. Может быть, Катаяны?

Увы, даже боги не могли полностью уничтожить сиддхов. Что они могли, так это создать ещё одно, поистине богоподобное существо. Желая истребить сиддхов, или асуратизайя, боги вызвали к себе душу смертного, которому сиддхи некогда причинили больше зла, чем кому бы то ни было на земле. Помимо великой силы, боги наделили своего посланника способностью превращать обычных людей в своих преданных служителей. По задумке богов, со временем этот избранник сам должен был создать воинство таких же могущественных созданий, что и он сам.

Тем не менее, некоторые боги испугались, что этот избранник использует свою силу против них - подобно тому, как это уже делали сиддхи. Опасаясь предательства, бог солнца изгнал этого человека во тьму, а бог пламени поклялся жечь его тело даже сильнее, чем плоть простых смертных. Так появился Запатасура – "Проклятое чудовище", которое мы с тобой зовём прародителем Равнос.

Первая семья

Всего за пару первых столетий своей ночной жизни Запатасура Обратил пятерых человек. Первым Равнос стала мудрая старая женщина, которую исторические источники называют лишь Чёрной матерью. Если верить Брахманам и Фури даи, эти две касты пошли именно от неё. Во всём клане не было Сородича, который бы отличался большей проницательностью.

Вторым потомком Запатасуры стал Ракшаса – самый хитрый обманщик нашего клана. Рассказывали, что он мог притвориться асуратизайя, успокоить разъярённого тигра и даже продать воду рыбе. Увы, Ракшаса не хотел принимать участие в войне своего сира, и когда он по неосторожности сказал об этом при самому Запатасуре, тот попытался его убить. Ракшасе удалось сбежать, и с тех пор он стал злейшим врагом нашего прародителя.

Третьего потомка звали Чандрапутра. Он стал предводителем войск Запатасуры и поклялся истреблять асуратизайя до скончания времён. И эту клятву он безукоризненно исполнял на протяжении всей истории нашего клана.

Четвёртым потомков стал Равана, ещё один предатель Запатасуры. Не желая довольствоваться могуществом, которым его наделил сир, Равана связался с асуратизайя и выторговал у них ещё более внушительные способности. Говорят, однажды он пришёл к сиру и предложил тому самому заключить сделку с асуратизайя. В ярости Патриарх ударил Равану, но его длань просочилась сквозь тело потомка, и тот со смехом покинул логово своего сира. Вскоре после этого Патриарх погрузился в свой первый продолжительный торпор.

Пятый потомок Запатасуры, Рамессу, сохранил в себе больше связей с человеческой личностью, чем другие Старцы. Он основал родословную Вайшья, задачей которой стало налаживание отношений с людьми и заметание следов за другими Равнос. Впрочем, быстро

устав от войны с асуратизайя, Рамессу отправился далеко на запад, где основал ещё одну джати, которая ничего не знала о Запатасуре и его древней войне.

Записка Доктора Мэйхью

Не то чтобы я оспаривал научную компетенцию Гвендолин, но в *своих* исследованиях я не нашёл указаний на то, что Ракшасу когда-либо Обращали. Единственная строка, которая говорит нам о родстве Ракшасы и Запатасуры, гласит: “Ракшаса вкусил витэ Запатасуры”. А это куда больше похоже на создание гуля.

Иными словами, Ракшаса вполне мог быть не одним из Старцев, а первым Судрой, то есть гулем Равнос. Кстати, это хорошо объяснило бы и его умение вливаться в общество асуратизайя и других существ.

Ересь Гангрел

Существует один любопытный текст, согласно которому боги создали для борьбы с асуратизайя не только Запатасуру. Наряду со своим главным избранником, первым Равнос, они одарили великими силами и грозную воительницу Энною. Увы, одним из даров Эннои оказалась способность превращать своё тело в тело животного. Узнав, что боги сделали её звероподобным чудовищем, Эннойя отказалась служить им и возненавидела Патриарха Равнос как существо, которое действует в интересах её врагов.

Если верить этому апокрифическому документу, ненависть Эннои передалась и её потомкам, Гангрел, который с тех пор не выносят даже одного вида Равнос. Кроме того, согласно этому тексту, Гангрел всё ещё могут занять своё место в божественной иерархии, начав войну с асуратизайя и став верными слугами истинных богов.

Енох

Первый город Сородичей в “Караваланиша Врана” так и не упоминается, хотя в нём присутствуют упоминания первых городов Равнос. И всё же во время своего путешествия по Индии я получила анонимную посылку с документом, в котором приводились следующие сведения.

Автор анонимного текста пишет, что первым Равнос был человек по имени Драциан. Обратил его один из потомков Каина – Ирад, – когда Драциан проник в его убежище в попытке обокрасть древнего кровососа. Хотя Ирад и поймал этого вора, он был впечатлён его талантом и решил сделать его своим лазутчиком. К этому времени Ирад уже начал подозревать, что неонаты третьего поколения (нечасто мы слышим подобное словосочетание, правда?) задумали что-то дурное. Драциан должен был влиться в их ряды и раскрыть их заговор.

Вместо этого Драциан сам стал горячим приверженцем заговора и лично повёл своих новых друзей в убежище Ирада. Мы не знаем, чем это кончилось, однако поскольку в конечном счёте каждый вампир получил своё проклятие, можно предположить, что Каин или его потомки прокляли Драциана за вероломство усугублением *самого* вероломства. Отныне он просто не мог знать покоя, сколько бы ни пытался утолить свои тёмные страсти.

Во всяком случае, так гласит этот апокрифический текст. Относитесь к нему как хотите.

Мохенджо-Даро и Хараппа

Если верить “Караваланиша Врана”, князья Равнос правили сразу несколькими городами в Индской долине и её окрестностях. Я пишу слово "князья" со строчной буквы, поскольку у меня не возникло уверенности в том, что у Сородичей того времени были Князья в современном понимании этого термина.

Одним из таких городов был Мохенджо-Даро, другим – Хараппа. Располагались они в 400 милях друг от друга. Князья постоянно защищали смертных от каких-то врагов, которые, по всей видимости, были нашими старыми знакомыми – асуратизайя. У меня есть теория, что Равнос попросту защищали свои владения от естественных соперников, а вся эта мифология со священными миссиями появилась позже как оправдание их действий.

Так или иначе, сравнительно мирное правление Индской долиной продолжалось от 500 лет (согласно одному источнику) до 2000 (согласно другому). На протяжении этого времени отношения между Равнос и асуратизайя всё накалялись, пока не вылились в колоссальную битву двух рас. Во время битвы вампиры прибегали к столь ужасающим силам, что её события нашли своё отражение сразу в нескольких индийских мифах.

В “Караваланиша Врана” пишут, будто продлилась эта апокалиптическая схватка один год и ещё одну ночь, пока наконец Чандрапутра не оторвал голову своему древнему врагу – предводителю асуратизайя – и не отправил его душу в самый тёмный уголок Преисподней.

Примечание Доктора Мэйхью:
Правили?

Мне не удалось найти подтверждения тому, что Сородичи Индской долины открыто правили смертными. Полагаю, они правили множеством гулей и даже обычных смертных союзников, но я не могу поверить, что Равнос действительно могли *править* древними индийцами.

Расселение

Когда битва закончилась, Равнос увидели, какой вред она нанесли людям, ради которых дети Запатасуры и затеяли грандиозную схватку с асуратизайя. В скорби и ужасе они начали покидать насиженные места, заодно начиная задаваться вопросом, насколько им самим нужна эта священная война.

Первым от Патриарха отвернулся Рамессу, который жаждал ещё большей силы, чем та, которой его наделил отец. Затем Патриарха покинул Ракшаса, которого Запатасуре не удалось удержать даже силой. Чёрная мать предвидела это и предупредила Запатасуру о грядущем расселении клана, однако сама она ушла последней, когда по её домену прошлись войска Александра Македонского. Чёрная мать ушла с войсками великого полководца, когда стало известно о его смерти и его армия повернула назад.

Преданный нашему отцу как никто другой, Чандрапутра попробовал реорганизовать клан. Он создал учение, которое впоследствии мы стали называть Путём Парадокса, или *майяпарисатья*, и начал распространять его среди Равнос. Вскоре неонатам с первых же ночей стали вбивать в головы, что они занимают в мире совершенно определённое место и что среди их главных обязанностей всегда будет оставаться война с асуратизайя.

Рамессу

Во время великого расселения Равнос Рамессу надолго задержался в Египте, где основал джати Александритов. Поначалу Рамессу вступил в конфликт с местными Сеттитами, но поскольку те были слишком заняты войной с оборотнями, ему удалось присвоить себе часть их территорий. В конченом счёте Сеттиты признали Рамессу своим соседом, взамен попросив лишь объединиться с ними против Люпинов.

Рамессу настолько прикипел к местной культуре, что продолжал ассоциировать себя с Египтом даже после того, как сама страна претерпела разительные изменения. Говорят, служившие ему Сородичи продолжали жить по законам Древнего Египта даже в период Возрождения.

Чёрная мать

Что касается Чёрной матери, то она отправилась в путь с солдатами Александра Македонского вскоре после его кончины. Закончилось это путешествие в Южной Галлии приблизительно две тысячи лет назад. Что с ней произошло *после* расцвета Римской Империи, нам не известно.

Равана

По слухам, именно в период расселения Равнос Равана заключил сделку с асуратизайя и пришёл к Запатасуре с соблазнительным предложением перейти на сторону восточных демонов. Патриарху не удалось наказать Равану за вероломство, а после встречи он и вовсе лёг в торпор под тяжестью новых забот.

Ракшаса

Известно, что Ракшаса отправился в Африку, где вдохнул жизнь в четыре новые родословные. Своим африканским потомкам он рассказывал о зловещем сире, который однажды пробудится и объявит им войну. Куда Ракшаса отправился после этого, мы не знаем: последние данные о его похождениях в Африке датируются 3000 годом до нашей эры.

Примечание Доктора Мэйхью:
Это был не Ракшаса

Гвендолин снова торопится. Мне не удалось найти доказательств тому, что четыре североафриканские родословные ведут своё происхождение от Ракшасы. Кроме того, это хорошо сочетается с моим более ранним предположением о том, что Ракшаса был Судрой – то есть *гулем*, а не Сородичем. Кто тогда положил начало четырём африканским джати? Поскольку сами они рассказывают о каком-то “трикстере”, осмелюсь предположить, что их родоначальником был Рамессу – плут и хитрец, известный среди наших Старцев не меньше, чем сам Ракшаса.

Древний мир

Один из самых деятельных контингентов Равнос образовался в Риме, где потомки Чёрной матери вступили в союзные отношения с Тореадор и Малкавиан. Несмотря на репутацию Чёрной матери как великой, мудрой и прозорливой женщины, под влиянием этих двух кланов её потомки стремительно превратились в одну из самых распутных семей Каинитов. Неудивительно, что прозвали их Сибаритами.

Впрочем, хитрости Сибаритам было не занимать. Так, сохранились свидетельства о том, что они по очереди играли роль основателей своей родословной, мешая соперникам установить истинного прародителя своей джати. Более того, при случае они притворялись и важными историческими деятелями или хотя бы их прямыми потомками.

Потомки Рамессу, Александриты, тем временем распространялись по Северной Африке, Южной Европе и Малой Азии. Некоторые из них участвовали и в знаменитом карфагенском эксперименте Бруха.

В Индии Чандрапутра всё ещё силился реорганизовать клан, вернув его на тропу войны с асуратизайя. К счастью для него (и к несчастью для Индии), из Китая началось подлинное нашествие асуратизайя, против которого выступили не только Равнос, но и Сородичи из других кланов – в основном Гангрел, Ласомбра, Малкавиан, Цимисхи и Вентру. Думаю, они последовали в Индию за войском Александра Македонского и отказались возвращаться домой даже после его кончины.

Безусловно, некоторые из этих Сородичей вступили в конфликт с самими Равнос, однако в целом можно говорить об установлении союзнических отношений между нашим кланом и несколькими другими семьями Каинитов.

Римская Империя

И к слову о римлянах. К тому моменту, когда Республика уступила дорогу Империи, многие дети Чандрапутры начали мигрировать в Рим в попытке установить более дружественные отношения с Сибаритами и убедить их вернуться в Индию. Вместе с этим простым призывом они несли и учение *майяпарисатья*, Пути Парадокса, в надежде, что тот позволит открыть Сибаритам глаза на своё истинное положение в мире.

Увы, Сибариты увидели в Пути Парадокса лишь подтверждение своего права заниматься тем, чего желали их прогнившие души. По иронии судьбы, этические уставы Чандрапутры лишь оправдали их тягу к увеселениям и наслаждениям. В каком-то смысле именно тогда родился вполне обоснованный стереотип, согласно которому любой Равнос совершает преступления ради самих преступлений.

Тем временем один из наших Старцев, Фэдиме, перебралась в Галлию, где начала вражду с Вентру и Гангрел. По иронии судьбы, римских Сибаритов Фэдиме ненавидела едва ли не больше, чем своих ближайших соседей. Пожалуй, именно ей мы обязаны тем, что в конечном счёте самых отъявленных преступников в нашей династии стало гораздо, гораздо меньше.

Баширитy

И конечно, нельзя говорить о классическом античном периоде, не упомянув христианство. На наш клан оно оказало совершенно определённое влияние, выразившееся в образовании секты Баширитов. Во время путешествия по Израилю один представитель нашего клана по имени Башир узрел Господа – точнее, так утверждает он сам. Придя к тем же выводам, к которым в своё время пришёл Иоанн Богослов, Башир возвестил о скором Втором пришествии Иисуса Христа.

Но для того, чтобы тот явился в мир в обозримом будущем, он организовал массовые нападения на иудеев, паломников и других верующих, превратившись в одного из первых

религиозных маньяков в истории человечества. К его движению быстро примкнули и другие верующие Равнос, которых в честь основателя и прозвали Баширитами.

Увы, Иисус не спешил возвращаться в мир смертных, а потому Баширитыбыстро разочаровались в своём движении и разошлись кто куда. Говорят, многие даже накладывали на себя руки, отказываясь жить в мире без надежды лично увидеть Второе пришествие.

Цыгане и Средневековье

Пожалуй, главное преобразование в облике нашего клана произошло именно в Средневековье. Прежде всего, из-за массового расселения цыган по всему свету Равнос начали всё чаще вливаться в их странствующие семьи – кумпании, – что породило миф о цыганских корнях нашего клана. Во-вторых, в клане стало появляться всё больше изгнанников и Каитиффов, которые со временем стали отдельной кастой неприкасаемых.

Эти *Чандалы*, как их тогда называли, быстро усвоили философию Сибаритов и фактически стали их наследниками в средневековой Европе. Иными словами, если у стереотипного изображения Равнос как цыгана, привыкшего жить исключительно за чужой счёт, и есть исторические корни, то их нужно искать в расселение средневековых Чандала.

Воспитание

Тогда же, в Средневековье, зародилась одна из немногих традиций Равнос, доживших до современных ночей. Поскольку Князья большинства доменов видела в Равнос удобных козлов отпущения, на которых всегда можно взвалить ответственность за любые проступки (в том числе совершённые другими Сородичами), Равнос начали сочинять истории о "соседнем домене", в котором Князь тоже дурно обошёлся с Равнос, а тот собрал друзей и погрузил весь город обидчика в хаос. С каждым разом истории становились всё изобретательнее – и в конечном счёте стали реальностью.

Не знаю, когда Равнос впервые осуществили подобное "Воспитание", но начиная со Средних веков Князья, выкидывавшие нас из своих доменов, действительно сталкивались с наступлением целого сонма Равнос со всех окрестностей. Мы появлялись в домене обидчика и творили в нём всё, что хотели – или, точнее, всё, чего не хотели местные Каиниты.

Само собой, это не добавило нам уважения и любви окружающих, но со временем Князья начинали всерьёз задаваться вопросом, точно ли они хотят рисковать своим положением, взваливая на Равнос ответственность за поступки, которых те не совершали.

Фэдимиты и Башириты

Тогда же, в Средневековье, произошло медленное увядание династии Фэдимитов – потомков нашего Старца Фэдиме. По иронии судьбы, тогда же они проявили свои наилучшие качества, близко впитав в свою философию рыцарские традиции и доказав, что даже Равнос могут вести себя благородно. Увы, они никогда не были многочисленной фракцией, а с тех пор как они стали ограничивать себя и строгими правилами поведения, их популярность окончательно сошла на нет. Не думаю, что кто-либо из них дожил до современных ночей.

В каком-то смысле тогда же исчезли и Баширитs, однако куда вернее будет сказать, что они прекратили своё существование в качестве полноценной джати. Многие из них просто растворились среди цыган, Сибаритов и Александритов. Я слышала, что большинство Баширитов примкнуло в Шабашу.

Инквизиция, Камарилья и Новый Свет

Инквизиция напомнила всей нашей расе о том, что никто из нас не способен открыто править людьми. Что ещё хуже, она показала, насколько мы ненавидим друг друга, поскольку в первые годы образования инквизиторских клик многие из нас использовали этих религиозных фанатиков для устранения своих конкурентов. К тому моменту, когда мы поняли, что инквизиция представляет угрозу не только для наших жертв, но и для нас самих, она обрела уже столь грандиозную силу, что мы оказались не в состоянии её остановить.

Основная масса Сородичей отреагировала на это созданием тайной клики, которую мы до сих пор называем Камарильей. Но несмотря на формальное признание равенства всех кланов,

лидеры Камарильи открыто давали понять, что они рады видеть в своих кругах только членов определённых династий.

Я до сих пор не могу объяснить для себя, почему в Камарилью вошли *эти семь кланов*, однако что мне известно наверняка, так это то, что никто не хотел видеть нас в этой новой компании.

Хорошо понимая, что мы не сможем надолго остаться в Европе, мы одними из первых стали перебираться в Новый Свет. Помните все эти истории о людях, которые покидали Европу и отправлялись в Америку для того, чтобы расстаться с прошлым? Мы плыли с ними по той же самой причине. Нам не хотелось “посмотреть на новые земли” – мы просто хотели забыть о том, что с нами творили смертные и вампиры Европы.

Шабаш

Впрочем, не все нашли выход из проблемы в бегстве за океан. Некоторые заинтересовались философией абсолютной свободы, которую исповедовал Шабаш. Больше всего перебежчиков оказалось среди Сибаритов: они примыкали к Шабашу один за другим. Кроме того, я слышала, что в этой секте и по сей день много Баширитов.

Из других Равнос к Шабашу в основном переходили одиночки, которые отличались *наименьшей* связью с цыганской культурой. По иронии судьбы, это только усилило стереотипное восприятие Равнос как клана цыган, поскольку все думали, что единственные "нецыганские" Равнос представлены шабашевскими антитрибу.

Трудно сказать, насколько правильный выбор сделали эти Равнос, однако после Недели кошмаров в живых остались по большей части именно они. Может, они и вправду нашли единственный правильный путь.

Промышленная революция

С началом промышленной революции Равнос стали всё чаще перебираться в крупные города, где многие из них Обращали уже не цыган, а обычных *жоржё* (чужаков). Тогда же наша связь с криминальным миром впервые достигла уровня, сопоставимого с современным. Не так уж трудно стать главарём преступной группировки, если половина твоих напарников потеряла работу из-за наплыва людей из сельской местности.

Увы, тогда мы ещё не знали, к чему приведёт эта революция. Сначала у человечества появился пулемёт Гатлинга, затем авиация, а потом и горчичный газ. Кончилось всё это главной войной в истории человечества, которая, наряду с бесчисленным количеством других преступлений, сопровождалась массовым истреблением цыган.

Сами Равнос вслед за цыганами называют этот период Пораймосом, то есть "цыганским холокостом". Нацисты искали цыган по всей Европе и отправляли в концлагеря одну кумпанию за другой. Некоторым не удавалось дожить и до самих лагерей.

Здесь открывается один из самых удивительных фактов в истории Сородичей. Хотя многие неонаты предполагают, что война была частью затянувшегося конфликта тех или иных старейшин, мне не известен ни один вампир, который взял бы на себя ответственность за цыганский или любой другой холокост. Удивительно это потому, что обычно вампиры соревнуются за право считаться "авторами" тех или иных событий. Но в этот раз все молчали – и продолжают молчать.

Папа Легба

В двадцатом веке случилось ещё одно, куда более частное событие. Один из нас, преподобный Джебедайя Иезекиль Уизерс, Обратил известного вудуиста по прозвищу Папа Легба. По иронии судьбы, произошло это почти случайно: будучи глубоко верующим христианином, Уизерс услышал о вудуистском учении Легбы и решил Обратить его, чтобы показать ничтожность его представлений о мире.

Вместо этого Легба встал на тот путь, который и принято ожидать от вудуистского духа. Он бродит по свету, присваивая всё, что ему нужно в отдельный момент, и избегая искренних привязанностей к материальным ценностям. Легба редко открывает окружающим своё имя, вместо этого притворяясь другими людьми или даже сущностями.

Шестидесятые

Шестое десятилетие двадцатого века стало для американских Равнос весьма и весьма интересным периодом. Раньше цыгане бродили по всей Америке, что приучило Равнос к жизни в дороге. Однако на протяжении шестидесятых цыгане всё чаще оседали в тех или иных местах, отказываясь отправляться в путь снова.

Равнос пришлось искать новые пути выживания, и многие нашли их в присоединении к официальным сектам вроде анархов или Камарильи. В сущности, именно тогда мы начали принимать хоть сколько-нибудь явное участие в деятельности других Сородичей.

Впрочем, хватало и тех, кто искал союзников не среди вампиров, а в коллективе обычных смертных. Я слышала, что многие из нас примыкали к Ангелам Ада и другим байкером, хотя такие союзы редко длились по-настоящему долго (трудно быть частью дорожной команды, если ты можешь ездить только при свете луны).

Были и те, кто находили союзников среди хиппи и членов других смертных течений. Но одно было ясно: наш клан понемногу утрачивал свою связь с цыганами и возвращался к более традиционному, самостоятельному пути.

Восьмидесятые

В восьмидесятые наш клан ждало ещё одно незаметное, но существенное изменение. Впервые за долгие века наши старосветские товарищи вступили в крупномасштабный конфликт с асуратизайя. Кшатрии начали экспериментировать с массовыми Обращениями в надежде, что так они смогут раз и навсегда прогнать восточных демонов со своих земель. Явного результата этот план не дал, однако за несколько лет ряды нашего клана многократно расширились.

Увы, одна из операций по массовому Обращению кончилась настоящей катастрофой, которую хорошо помнят и смертные. Произошло это в Бхопале, индийском городе-многомиллионнике. Кшатрии планировали Обратить настоящую орду смертных, после чего устроить небольшую аварию на химзаводе, которая заметёт за Кшатриями следы. Трудно заметить массовое Обращение посреди массовой гибели, разве нет?

К сожалению, что-то пошло не так. Вместо небольшой аварии Кшатрии устроили взрыв, который выпустил в город сорок тонн смертоносного газа. Несколько тысяч смертных, включая потенциальных неонатов, погибли. Ещё пятьдесят тысяч получили тяжёлые травмы.

С другой стороны, газ отравил и смертных союзников асуратизайя, что *теоретически* делает план успешным. Ура нашей команде?

Неделя кошмаров

А эту дрянь я застала лично. Какие слова могут передать то, что происходило в эти несколько ночей? Одним вечером Равнос по всему миру проснулись в состоянии чудовищной ярости, одновременно охваченные видениями о пробуждении Патриарха и его войне с восточными демонами. Первые две-три ночи мы ещё как-то боролись с приступами помешательства, хотя окружающие успели заметить, что даже самые слабые из нас обрели способность менять реальность не хуже подлинных мастеров Химерии. Старейшины и вовсе создавали иллюзии, настолько сраставшиеся с действительностью, что в каком-то смысле мы можем говорить об истинной магии.

Но на четвёртый день – и да, я говорю *день*, поскольку всё произошло ещё до наступления темноты – мы начали пробуждаться в своих убежищах, ослеплённые необъяснимым гневом, который намного, *намного* превосходил то, что известно нам по классическим вспышкам безумия. Не могу сказать почему, но все мы чувствовали приближение конца света. Как будто десятитысячелетняя ярость нашего Патриарха пробралась внутрь наших сердец и заставила мечтать об уничтожении всех асуратизайя.

Как только на улице стемнело, мы вырвались из своих убежищ, то и дело схлёстываясь друг с другом в кровавых схватках. Гнев преследовал нас четыре ночи подряд: строго говоря, хотя Неделя кошмаром продлилась ровно семь дней, по-настоящему жуткими были именно эти четыре.

К началу следующей недели Равнос, которым удалось выжить, начали понемногу возвращаться к действительности. Увы, ущерб был нанесён не только нашей общей численности, но и самой возможности *доверять* друг другу.

Большинство Равнос разошлись своими дорогами, надеясь не попадаться на глаза своим братьям по клану. Мало кому хватило духу объединиться в котерию снова – а потому могу с гордостью назвать себя одной из немногих, кто объединился не просто с одним-двумя, а сразу с четырьмя другими Равнос.

Вместе мы отправились в Бангладеш, где нашли место сражения нашего Патриарха. У нас сложилось отчётливое впечатление, что кто-то взорвал там ядерную боеголовку. Осмотрев место, мы поняли, что кто-то пытался уничтожить улики, однако не так-то легко скрыть от Равнос свидетельства гибели их Патриарха.

В конечном счёте мы пришли к выводу, что в этом месте сражались не менее трёх, а возможно, даже четырёх богоподобных существ. И хотя мы не знаем, что там произошло на самом деле, одно я могу сказать наверняка: это первое поле боя Геенны.

Судная ночь началась.

Глава вторая:
Искусство быть Равнос

Большинство Равнос – хотя, разумеется, и не все – живут небольшими семьями, напоминающими цыганские кумпании. Как правило, лидером группы считается её общий сир, однако хватает и исключений. Не стоит и говорить, что Неделя кошмаров перевернула эту структуру с ног на голову, превратив Равнос не только в самый малочисленный клан Сородичей, но и в коллектив одиночек, большинство из которых всеми силами стараются избежать встречи друг с другом.

Обращение

Строго говоря, у Равнос не существует одного общего "ритуала Обращения". Многие члены клана спрашивают разрешения на Обращение у своих сиров, хотя ничто не мешает им пойти на этот шаг и самостоятельно. Особенно такая традиция распространена среди глубоко верующих Равнос, многие из которых следуют Пути Парадокса.

Другие Равнос действуют сами по себе, Обращая смертных в разных городах и порой даже оставляя их в одиночестве – хотя стоит отметить, что *среднестатистический* сир проводит с потомком хотя бы несколько лет, если даже не десятилетий.

Единственный аналог "традиции Обращения" можно увидеть в Индии, где Равнос нередко прибегают к массовым Обращениям в духе Шабаша. По вполне очевидным причинам, такие Обращения часто оказываются просто необходимой частью военной кампании против асуратизайя – Восточных Сородичей. Разумеется, многие сиры не ожидают, что *каждая* жертва подобного Обращения окажется ценной. Как и в случае с “лопатоголовыми” жертвами Шабаша, многие люди, Обращённые в ходе такой кампании, навсегда остаются для Равнос просто орудиями войны. Более того, по окончании операции самых слабых могут скормить другим, более ценным Птенцам. Но таковы реалии военной жизни среди Сородичей.

Численность

К этому моменту читатель почти неизбежно должен задаться вопросом, сколько Равнос вообще пережило Неделю кошмаров. В целом считайте, что в Мире Тьмы всё ещё обитают не менее сотни Равнос – а вполне вероятно, что даже две или три сотни. Иными словами, не ориентируйтесь на какое-либо фиксированное число. Считайте, что в мире всё ещё действуют столько Равнос, сколько нужно для вашей истории – хотя, безусловно, теперь их в десятки раз меньше, чем было.

Единственная оговорка касается самых могущественных старейшин. Даже если в вашей кампании выжило на удивление много Равнос, старайтесь избегать введения в сюжет игры по-настоящему старых, влиятельных членов клана.

И ещё кое-что. Никто не обязует вас полностью следовать хронологии “архисюжета” **Vampire: the Masquerade**. Если вы не хотите вводить Неделю кошмаров в свою историю, считайте, что она попросту не наступила – и не обязательно наступит в дальнейшем. Да, всё действительно так просто.

Джати и родословные

В Старом Свете большинство Равнос придают огромное значение своей родословной – причём не только *джати*, но и смертной семье. Например, человек, родившийся в касте воинов, наверняка станет Кшатрием, а прокажённый или неприкасаемый почти никогда не сможет примкнуть к Брахманам.

На Западе рамки ночных и человеческих родословных размылись настолько, что с каждым десятилетием Равнос всё меньше начинают обращать внимание на происхождение своих потомков. Неудивительно, что некоторые индийские Равнос бегут из Старого Света в надежде обрести уважение и почёт, в котором им отказывают соотечественники.

Брахманы

Брахманы известны своей прозорливостью, граничащей с экстрасенсорными способностями. В Индии Брахманы до сих пор обладают огромным авторитетом и выступают в роли советников и идеологов. Многие из них служат советниками *других* джати.

С игровой точки зрения ключевое отличие Брахманов от других Равнос заключается в том, что вместо Стойкости они осваивают Ясновидение[2].

Кшатрии

Кшатрии до сих пор ведут свою затянувшуюся войну с асуратизайя, хотя порой им приходится обрушить свой гнев и на других врагов клана. Кшатрии больше других Равнос склонны к массовым Обращениям, причём вышеупомянутая практика скармливания слабых жертв более сильным считается среди Кшатриев чем-то вроде традиции.

Вайшья

Вайшья занимаются поддержанием связей со смертными. Большинство из них были торговцами и дипломатами ещё в человеческой жизни – и продолжают заниматься аналогичными вопросами по сей день. Помимо открытых контактов со смертными Вайшья предоставляют другим Равнос услуги по заметанию следов, оставленных неосмотрительными неонатами или особенно агрессивными Кшатриями.

Чандалы

Если не считать Судров, Чандалы находятся в самом низу иерархии Равнос. Другие представители клана даже запрещают Чандалам Обращать смертных, однако по вполне очевидным причинам этот запрет игнорируется хотя бы время от времени – если не постоянно.

Традиционно Чандалы занимаются самой грязной работой вроде ликвидации трупов, которые теоретически могут вернуться к жизни в качестве асуратизайя. Тем не менее, многие из них понимают, что даже самое тщательное исполнение чужой воли не позволит им занять равное место среди других Равнос. А потому, начиная ещё с античного расселения Равнос, Чандалы просто уходят в другие земли, где стараются жить своей жизнью или вписываются в местные коллективы Сородичей.

---

2 В оригинале *Auspex*.

Судра

Судрами называются гули Равнос. В Индии, как и во многих других частях света, положение Судры считается даже более низким, чем статус Чандалы. Считается, что если бы смертный действительно был бы достоин своего места среди Равнос, его никогда не сделали бы простым Судрой и сразу пустили бы в клан в качестве полноценного Каинита.

К несчастью для Судр, Равнос не просто принижают значимость их работы, но и практически никогда не рассчитывают пользоваться их услугами по-настоящему долго. Лишь самые ценные Судры способны прослужить Равнос дольше нескольких десятилетий.

Равнос по всему свету

Индия не только считается родиной всего клана, но и занимает важное место в его мифологии и культуре. До наступления знаменитой Недели кошмаров даже иностранные Равнос питали к Индии столь тёплые чувства, что понемногу стекались сюда со всех окрестных земель. Иными словами, в Индии Равнос всегда были самым многочисленным кланом, занимая приблизительно то же место, какое Вентру и Тореадор занимают в Европе. Не стоит и говорить, что со вспышкой безумия и гибелью большинства членов клана Индия начала понемногу пустеть.

Несмотря на конфликты с асуратизайя, Равнос веками выбирались из Индии в северо-восточные земли, включая **Монголию** и **Китай**. Поскольку такие Равнос чаще всего действовали в одиночку, Неделя кошмаров прошла для них сравнительно незаметно. Конечно, они впадали в безумие и получали странные видения о Патриархе, однако в целом у них просто не было шанса нанести друг другу по-настоящему ощутимый урон.

Известно, что в **Африке** Равнос жили практически так же долго, как в Индии. Существуют целые родословные, не входящие в число традиционных джати, но целиком состоящие из африканских Равнос. Тем не менее, чем они занимаются и какой была их судьба в последние несколько тысячелетий, не знает никто, кроме них самих.

Австралия всегда оставалась одним из любимейших континентов Равнос. Собранное из преступников и изгнанников, смертное население Австралии долгое время жило по сравнительно хаотичным законам и даже сегодня лишь начинает избавляться от своего криминального наследия. Неудивительно, что Равнос чувствуют себя в этих "землях преступников" словно рыба в воде.

В **Европе** Равнос жили ещё со Средневековья (а если брать в расчёт земли Южной Европы, то и с античности). Именно здесь клан потерял наибольшее число представителей, не считая Индии. По иронии судьбы, большинством выживших оказались изгнанники и одиночки, лишённые права жить рядом с другими членами клана.

Ближний Восток никогда не был дружелюбен к Сородичам, а философия и религия большинства Равнос (включая Путь Парадокса) делала их чужаками в этих знойных пустынях. Разумеется, было бы преувеличением заявить, что Равнос отсутствовали в ближневосточных землях, однако они никогда не собирались здесь в крупные семьи, а потому и не пострадали от Недели кошмаров так, как обитатели многих других частей света.

На протяжении доброй половины второго тысячелетия **Северная Америка** считалась едва ли не самой гостеприимной землёй для Равнос. Мало того что местные вполне тепло принимали и цыган, и индийцев, и других выходцев из Старого Света – так ещё и сами здешние Равнос не придавали особого значения кастам своих гостей. Увы, после Недели кошмаров Князья Камарильи начали всерьёз подозревать, что клан Равнос опасен для их доменов, а потому немногие выжившие теперь вынуждены не только избегать встреч друг с другом, но и успокаивать бдительность других Каинитов.

Хотя далеко не одна семья Равнос нашла приют в землях **Южной Америки,** многие части этого континента считаются слишком опасными для Сородичей из-за особенно агрессивных Люпинов – и даже других, ещё более непостижимых созданий.

И к слову о Люпинах.

Руководство по выживанию в землях Люпинов, редакция третьего тысячелетия

Автор неизвестен

Если собрался в странствие, прихвати перцовый баллончик. Люпины чувствительны к любым запахам, а уж такой сильный как следует ударит по их обонянию. Можешь считать это основным залогом удачи. Кроме того, подыщи один-два предмета с серебряным покрытием. Нет-нет, я не предлагаю тебе *нападать* на Люпинов: твоя задача целиком состоит в обеспечении обороны. Но если дело дрянь, тебе пригодится ломик потяжелее.

Хорошей идеей будет взять с собой огнетушитель (скорее всего, один будет у тебя в машине) и пару сигнальных шашек. Швыряй их в Люпинов и заливай того пеной. Это неплохой способ их ослепить.

Это что касается непосредственного выживания. Тем не менее, проработай свой путь и на более масштабном уровне. Путешествуй только короткими перебежками: не пытайся сразу пересечь несколько городов. Избегай маленьких сёл и других захолустных мест: Люпины скапливаются там чаще, чем в мегаполисах.

Не забывай время от времени связываться с животными и спрашивать их о странных людях-волках. Даже самый глупый зверёк поймёт, о чём ты его спросил.

И последнее предупреждение: если едешь на тачке, не разгоняйся. Тебе не нужно внимание дорожной полиции.

И ещё кое-что

Да, я тоже слышал, что с нашим кланом связано племя Люпинов, зовущих себя Молчаливыми странниками. Не глупи. В мире нет оборотней, которые не хотели бы нас сожрать.

Прирождённые нарушители:
Проклятие Равнос

Слова Лешека Кислёвски

Нас называют ворами, но если бы это было так, мы бы быстро привыкли к своей воровской натуре. Нет, наше проклятие куда страшнее. Мы вынуждены поддаваться худшим из своих инстинктов. И именно инстинктов, поскольку голос, который мы слышим, звучит внутри нас. Мы не поддаётся уговорам какого-нибудь беса или Сатаны: мы *сами* жаждем совершать преступления. Это глубинная часть нашей личности.

Тем не менее, вы не обязаны совершать дурные поступки всю жизнь. Нет, усилием воли мы можем заставить себя удержаться от потакания своим тёмнм страстям – но только на этот раз. Наше истинное проклятие заключается в том, что мы обречены вечно доказывать себе, что сами управляем своими действиями.

Игромеханическая сторона

Игроки и вправду нередко изображают Равнос всего лишь как клан воров. Хотя иногда это отношение приводит к формированию интересных сцен, куда чаще подобный стереотип делает Равнос попросту скучными.

Вместо этого, создавая нового персонажа, подумайте, к каким порокам он тяготел ещё в человеческой жизни. Затем адаптируйте их к ночной жизни и миру Сородичей. Например, соблазнитель и взяточник может развлекаться коррумпированием должностных лиц Камарильи, а мстительный интриган может проводить месяцы за разжиганием интересных конфликтов.

И наконец, помните, что недостатки Равнос не обязательно нужно делать равными. Речь идёт о создании интересной истории об интересной личности – а не об уравновешивании игромеханических сторон этого проклятия.

Истории о слабостях

Как уже говорилось буквально в предыдущем абзаце, ваша задача состоит в том, чтобы рассказать увлекательную историю о "прирождённых преступниках". С этой точки зрения клановое проклятие Равнос всегда должно оставаться не более чем инструментом хорошего отыгрыша.

Рассказчику не следует слишком сильно давить на игрока, вынуждая его совершать преступления, в которых он не заинтересован. Именно поэтому, даже увидев шанс удовлетворить свой порок, Равнос может пройти проверку Самоконтроля со сложностью 6, чтобы удержать от совершения злодеяний.

Секты и общество

Слова Нила Раманатана

А, секты. Секты – не более чем две кучи дерьма. Если не верите, просто отправьтесь в любой незнакомый город и попробуйте сходу угадать, принадлежит он Шабашу или Камарилье. Вам это не удастся. Камарилья и Шабаш так долго сражались друг с другом одинаковыми методами, что превратились в зеркальные отражения.

Впрочем, с точки зрения отношения к Равнос слабая разница между сектами всё же прослеживается. О ней и поговорим.

• **Камарилья:** Говоря откровенно, Князьям и старейшинам Камарильи всегда было наплевать, кто действительно состоит в их маленьком клубе. Что для них важно, так это один простой факт: соблюдаешь ты их правила или нет. Я не раз притворялся членом их секты при посещении новых доменов. И никто не донимал меня расспросами. Всем было интересно лишь то, готов ли я играть по их правилам. И я играл – пока мне это было выгодно.

• **Шабаш:** У Шабаша был отличный шанс создать цивилизацию абсолютно свободных вампиров. Что они сделали вместо этого? Они начали внутреннюю войну, возглавляют которую два их центральных клана. Вчера они захватили город, а сегодня уже потеряли, потому что никак не хотят работать сообща. Ты только взгляни, что было с Манхэттеном в том году.

Нет, не пойми меня неправильно: я с удовольствием жил бы в мире, в котором вампирам не нужно прятаться от людей. Но проблема состоит в том, что Шабаш ведёт себя точно так же, как Каиниты вели себя до начала инквизиции. В каком-то смысле это поведение и заставило смертных подняться с колен. Не странно ли это – бороться с проблемой, повторяя одни и те же ошибки?

• **Анархи:** В отличие от первых двух, эти могут оказать нам неоценимую помощь. Прежде всего, им плевать на наше происхождение. Клан, родословная, иерархия и история – их это не интересует. Во всяком случае, молодняк. Они постоянно несутся куда-нибудь на своих мотоциклах и тачках, запросто позволяя нам кочевать вместе с ними. Но что гораздо лучше, когда они прибывают в новый домен, мы можем натворить там всё что угодно и двинуться в путь. И все будут винить в произошедшем *анархов*.

Антитрибу

Я знаю, знаю: ты прочитал мои слова о Шабаше и говоришь: “Как так, если в Шабаше всё так плохо, какого чёрта к нему примкнуло столько наших соклановцев?” Вопрос понятен, и я попробую ответить так же просто.

Свобода.

Нашим соклановцам – или, если угодно, антитрибу – хочется просто забыть обо всех ярлыках, которые на них вешали как на исторической родине, так и в Европе. Подумай: никаких родословных. Никаких каст. Никаких Патриархов. Никаких китайских Сородичей. Никаких старейшин. Только жизнь ради жизни, и так до конца времён.

Другое дело, что многих эта свобода пьянит настолько, что они тут же пытаются поделиться своим открытием с остальным кланом. Ей-богу, никто из Сородичей не напоминает религиозных сектантов так, как наши антитрибу. Они просто *обязаны* втянуть нас в свой культ.

Реагируй на них так же, как реагируешь на Свидетелей Иегова. Улыбнись, возьми брошюру и обещай прийти. Затем покинь город.

Ах да, стоит отметить, что после Недели кошмаров всё стало гораздо хуже. Я слышал, что знаменитая братская связь между вампира Шабаша всё же сработала, и вместо того чтобы драться друг с другом, наши антитрибу собирались целыми стаями и охотились на старейшин

Равнос. Говорят, они возглавляли целые крестовые походы, отлавливая наших сиров одного за другим и высасывая их души вместе с проклятым витэ.

Забавнее всего то, что другие вампиры Шабаша, судя по всему, даже не заметили изменений в поведении своих Равнос.

Воспитание

Да-да, мы все это слышали. Князь изгнал нашего друга, а тот позвал нас на помощь, и вместе мы заставили Князя позволить ему остаться. Но слушай меня внимательно. Нет ничего глупее, чем угрожать Князьям "Воспитанием".

Воспитание происходит редко, и только в самых вопиющих случаях. Что ещё важнее, она никогда не начинается после того, как глупенький неонат открыто пригрозил ей местному Князю. Почему? Да потому, что после такой угрозы Князь поднимет на ноги все свои службы безопасности и предупредит о нашествии Равнос.

Вместо этого просто кивай и соглашайся с Князем. Если он говорит "покинь город", обязательно покинь город. Лишь после этого начинай собирать других Равнос.

Теперь, когда мы с тобой прояснили этот момент, подтверждаю: Воспитание абсолютно реально. Мы им действительно занимаемся. Но не лезь на рожон и веди себя осторожно. Никто не сможет провести Воспитание, если добрая половина домена только и ждёт, что мы совершим что-нибудь глупое.

Культура

Возможно, ты уже слышал, что члены нашего клана держатся куда ближе друг к другу, чем большинство других. Я не говорю о буквальной, физической близости: мы вполне можем находиться в разных точках земного шара. Однако мы постоянно заботимся друг о друге.

Если тебе показалось, что я говорю о дружеском или семейном тепле, забудь. Я говорю лишь о выживании. В этой традиции у каждого из нас есть свой корыстный интерес. Ты помогаешь нам, мы помогаем тебе.

Прежде всего, поддерживай связь с другими Равнос. Запоминай почтовые адреса, телефонные номера, имена и что угодно ещё, что только поможет тебе связаться с соклановцами в трудный час.

Как только этот час для тебя наступит, пиши и звони. Но не забывай помогать и другим. Больше того: думай о выживании других наперёд. Тебя прогнали из города – расскажи другим, почему и как им не повторить твою ошибку. Тебя наказали за дело – держись подальше от нас хоть какое-то время, чтобы твои преступления не ассоциировали с нами. Думай о том, как твои действия скажутся на остальных, и другие будут заботиться о том, чтобы их собственные преступления не ударили по тебе.

И главное: никому не грози Воспитанием. Если тебя гонят прочь не без веских причин, уходи молча. Если гонят без причин, *всё равно* уходи молча. Проводить Воспитание или нет – решать не тебе, а твоим друзьям.

Другие кланы

Ассамиты

Я бы разделил этих Сородичей на две части. Первая половина набросится на тебя в ту же секунду, когда увидит. Другая подойдёт к тебе с улыбкой прежде, чем *сделать то же самое*. Вот мой совет. Если тобой заинтересовались Ассамиты, твоя задача заключается ровно в одном: дай им другую цель. Не доверяй их вежливости и гостеприимству – это ловушка. И уж точно не поворачивайся к ним спиной, иначе они воткнут осиновый кол тебе в спину быстрее, чем ты прокричишь "Аллах Акбар!"

Бруха

Такая же часть Камарильи, как Вентру. Единственная причина, по которой они любят выступать против системы, заключается в том, что так они получают возможность громко о чём-нибудь покричать – и потом долго вслушиваться в своё эхо.

Последователи Сета

Сеттиты уверены, что они могут заманить тебя в свои сети, сделав тебе подарок. Они же как наркодилеры: первую услугу предлагают бесплатно. Хитрость в том, чтобы не приходить к ним за второй дозой. Я сейчас абсолютно серьёзно. Возьми то, что они предлагают, и уходи.

Гангрел

Гангрел считались нашими соперниками ещё со времён моего сира, и сира моего сира, и сира сира моего сира. У всех своё мнение о том, почему всё так сложилось. Моя версия состоит в простой конкуренции за цыганские семьи. И мы, и Гангрел начали путешествовать с цыганскими кумпаниями одновременно. Но если мы старались влиться в их общество, Гангрел в основном использовали цыган как добычу. В итоге возник банальный конфликт интересов.

Мою точку зрения подтверждает то обстоятельство, что мы вполне умеем срабатываться с Гангрел в случае необходимости. У нас нет никаких мистических или религиозных причин для вражды. Не знаю, как там насчёт настоящей дружбы, однако в целом я не увидел поводов для взаимной ненависти, о которой так часто рассказывают старейшины.

Джованни

Джованни слегка жутковатые, но из них выходят отличные деловые партнёры. Следуй только двум правилам: не давай им пересчитывать деньги прежде, чем ты покинешь город, и не говори им своё имя. Без шуток: они способны отравлять жизнь тех, чьи имена они знают. Видно, какое-то некромантическое искусство.

Ласомбра

Идеальные представители Шабаша – в том отношении, что среди них выживает только сильнейший. Я даже верю слухам о том, что они перебили своих старейшин ещё до формирования самого Шабаша. Не знаю, касается ли это всего клана, но те, с кем виделся я, были готовы в *прямом* смысле слова на всё, чтобы преуспеть в любых начинаниях.

Малкавиан

Вот из-за кого у нас такая дурная репутация. Абсолютное большинство Сородичей обладают весьма поверхностными представлениями о Равнос, однако они хорошо знают, кто такие Малкавиан. Поскольку и их, и нас считают своего рода “трикстерами”, нас часто

причисляют к той же категории хитрецов, что и Малкавиан. В итоге от полубезумных действий этого клана страдаем мы.

Носферату

Носферату в каком-то смысле похожи на нас, поскольку тоже держатся вместе. Нередко они собираются вместе в каком-нибудь тайном подземном туннеле и обсуждают всё, что происходит у них в городе. Не пытайся подслушать их разговоры лично: они тебя за версту почуют.

Однако способ узнать их секреты всё-таки есть: подчини себя пару крыс и пошли их блуждать по туннелям этих Сородичей. Если можешь, *вселись* в крысу лично. Время от времени твоих маленьких агентов будут распознавать и ловить, но если у тебя достаточно времени, поверь: тебе откроется очень, очень много неожиданных сведений о домене.

Тореадор

Самовлюблённые выскочки. Никогда не видел, чтобы кто-нибудь из них совершал хоть что-то достойное. Другое дело, что если тебе самому от них что-нибудь нужно, подыграй им. Пусть думают, что ты тоже считаешь их неотразимыми.

Тремер

И почему из всех Сородичей Камарильи в использовании самых грубых подходов всегда обвиняют именно Бруха? На мой взгляд, Тремер отточили это искусство до невиданных пределов. Когда они видят проблему, они просто пытаются разбить её в щепки. Никаких тонкостей – только грубая сила.

В целом с этими колдунами *можно* работать, однако запомни две вещи. Никогда не смотри им в глаза и никогда не давай им свою кровь. В остальном – ориентируйся по ситуации.

Цимисхи

Больные ублюдки. Я никогда не встречал Цимисха, которого мне не хотелось бы приколотить к крыше здания за пару минут до рассвета. Ни одного.

Вентру

Не знаю, почему Вентру считают, что этот мир постоянно им что-то должен, однако они умеют решать проблемы. Серьёзно: они справляются со своими задачами куда лучше, чем Тореадор и Ласомбра. Старайся поддерживать с ними как можно лучшие отношения. Поначалу они могут казаться заносчивыми говнюками, однако со временем ты можешь обнаружить, что у них *есть* основания для подобного самолюбия.

Цыгане

В качестве отдельного вопроса: многие Сородичи интересуются, действительно ли наш клан обладает тесными связями с цыганской культурой. Более того, многие и вовсе считают цыганами нас самих.

Это, мягко говоря, не так. Даже с Индией мы связаны куда больше, чем с "ромалами". Тем не менее, около шестисот лет назад, когда цыгане начали массовое расселение по Европе, большинство из нас действительно странствовали вместе с ними. Стоит отметить, что эта связь далеко не всегда была дружественной: во многих кумпаниях мы были всего лишь хищниками, использующими цыган в качестве живого пропитания. Но так или иначе, во многие домены Средневековья мы приходили с цыганскими таборами, из чего европейские Сородичи делали вполне логичный вывод, что мы и сами относимся к числу цыган.

Эта связь продолжалась несколько сотен лет, на протяжении которых мы то сближались с цыганами, то расходились. Хватало случаев, когда цыгане обращались за помощью к Гангрел – в надежде, что те избавят их от нашего нежелательного присутствия.

Однако в последние десятилетия цыгане стали всё чаще оседать в городах других наций, пока не ассимилировались и не превратились в таких же честных трудяг, что и остальные. Иными словами, если ты хочешь найти среди цыган безупречных союзников, *возможно*, тебе не стоит этого делать.

Не нужно считать, что если ты обратишься к местной кумпании и представишься кровососущим чудовищем, они примут тебя с распростёртыми объятиями. Мало того что они отреагируют как обычные смертные – так они ещё и придут в ужас от того, что ты питаешься кровью.

Цыгане считают любые биологические компоненты грязными. Даже если ты убедишь их в реальности существования кровососов, сама мысль о потреблении крови (нечистого компонента) в пищу вызовет у них омерзение.

Феи

Да-да, я тоже слышал об этих созданиях, но буду честен: я никогда не встречал никого из них. Мало ли что мне рассказывал сир?

Майяпарисатья:
Путь Парадокса

Так называемый Путь Парадокса претерпел длительную череду изменений, последние из которых настолько извратили суть майяпарисатьи – принятие своего места в мире и необходимость войны с асуратизайя, – что старейшины, пробудившиеся из торпора в последнее десятилетие, пришла в ужас от "развращённости" своих современных потомков. Известны случаи, когда старейшины убивали молодых Равнос за то, что те следовали ложным представлениям о майяпарисатье.

В целом "истинное" учение Парадокса гласит, что, в отличие от других разумных существ, Сородичи не участвуют в цикле Самсары – жизни и смерти. Вместо того чтобы просто жить, вампиры должны понять свою цель – одну-единственную задачу, которую они должны выполнять в своей жизни. Эти цели могут разниться от одного вампира к другому: первый Равнос будет бороться со своим Зверем, второй поддаваться его желанием при малейшей возможности, а третий – бороться за чистоту чужих душ. Но так или иначе, *каждый* Равнос идёт по своему собственному пути, который может пройти лишь он сам. Называется такой путь свадхармой.

Индийский Путь Парадокса

Добродетели: Убеждённость, Инстинкт

Уровень	**Грех**
10	Обращение женщины (ибо женщины должны давать жизнь вместо того, чтобы нести смерть).
9	Обращение человека, принадлежащего к другой джати.
8	Убийство другого вампира, следующего Путём Парадокса.
7	Убийство смертного в порыве голода (такой смертный не получает возможности завершить собственную свадхарму).
6	Отказ убивать вампира, отрицающего истинности Пути Парадокса (ибо всякий, кто не желает следовать майяпарисатье, должен быть попросту возвращён в естественный цикл реинкарнаций).
5	Убийство человека *не* из потребности в его крови.
4	Неспособность помочь чужой свадхарме.
3	Изменение приоритетов со следования свадхарме на выполнение задач своей секты.
2	Принятие кровавых уз.
1	Обращение смертного без необходимости.

Западный Путь Парадокса

Добродетели: Убеждённость, Инстинкт

Уровень	**Грех**
10	Отказ совершить диаблери над старейшиной другого клана.
9	Отказ вести достойных к просветлению, а недостойных – к погибели.
8	Демонстрация заботы о смертных.
7	Неспособность утолить свои желания.
6	Отказ обмануть окружающих при удобной возможности.

5	Невозможность скрыть от других факт кражи (которую Равнос называют "перераспределением имущества").
4	Отказ использовать мистические предметы для дестабилизации мира.
3	Присоединение к секте или другая попытка помочь стабилизации общества.
2	Предотвращение изменений и раскрытие своих истинных побуждений.
1	Насаждение скуки и принятие кровавых уз.

Дисциплины

Стойкость

Некоторые молодые Равнос недооценивают эффекты Стойкости. Пара десятилетий жизни в дороге быстро заставляет их изменить своё мнение. Стойкость может и не защищать от *любых* угроз – но достаточно и того, что она физически спасает Сородичу шкуру.

Анимализм

К способностям этой Дисциплины Равнос прибегают в первую очередь для того, чтобы получить информацию, которую было бы затруднительно доставать иным образом. Помимо очевидных манёвров и хитростей (вроде вышеописанной тактики с подслушиванием бесед Носферату после вселения в крысу), с позволения Рассказчика Равнос могут активировать способность *Призыв Зверя* для противостояния своей клановой слабости. Это означает, что всякий раз, когда Равнос должен совершить преступление, Рассказчик может позволить ему прибегнуть к Анимализму пятого уровня, чтобы передать желания своего Зверя другому Сородичу.

Химерия

Позвольте начать со сложного: многие игроки не видят явной связи между феноменом вампиризма и способностью создавать иллюзии. Безусловно, сеттинг **Vampire** отклоняется от классических преданий о кровососах и в некоторых других аспектах, однако большинство Дисциплин отражают архетипичные способности ночных хищников. Но что многим читателям *не* кажется естественной частью "вампирского мифа", так это способность вносить изменения в саму реальность.

Прежде всего отметим, что это не совсем верное мнение. Способность влиять на облик окружающего мира изображалась далеко не в одном произведении о вампирах – хотя, признаем, речь идёт о сравнительно современных произведениях. Например, хороший пример Химерии можно увидеть в "Пропащих ребятах", где миска с рисом подверглась временной маскировке под ёмкость с личинками.

Кроме того, Химерия открывает игрокам необычную возможность раскрыть психологическую сторону хоррора. Персонаж не наращивает свою мускульную силу, не делает себя притягательнее или быстрее – нет, он играет с самим восприятием жертвы. Главное – не позволяйте игрокам использовать эффекты Химерии исключительно в комедийном ключе. Избегайте клише. Вы рассказываете историю о вампирах в современном мире, а не о магах в сказочном королевстве.

Размер иллюзорных объектов

Есть и ещё один вопрос, которым часто интересуются игроки, только осваивающиеся с Химерией. Звучит этот вопрос приблизительно так: сколько вообще места может занять иллюзорный объект? Ответ: сколько угодно.

Если Равнос пытается создать иллюзию гигантского хтонического божества, которое поднимается из глубин океана, покачивая щупальцами, он вполне может это сделать. Другое дело, что абсолютное большинство людей примут эту иллюзию за последствия массовой галлюцинации.

Химерия и Ясновидение

Конфликт Химерии и Ясновидения разрешается по тем же правилам, что и конфликт Ясновидения и Затемнения. Если другой вампир обладает большим числом очков Ясновидения, чем Равнос – Химерией, создание иллюзии автоматически проваливается.

Новые силы

Ложный резонанс (Химерия ••••• •)

Даже самая убедительная иллюзия может вызвать сомнения у вампира, который пытается прочесть её ауру или мысли при помощи Ясновидения, но вместо этого натыкается на абсолютную пустоту.

Ложный резонанс придаёт *любым* иллюзиям, которые создаёт протагонист, некое подобие живой ауры или реальных мыслей. Такие мысли не должны быть сложными, но они действительно будут наполнять голову иллюзорного существа.

С игромеханической точки зрения считайте, что если только другой Сородич не набирает больше пяти успехов при проверке Ясновидения или другой подходящей силы, иллюзия кажется ему достоверной.

Господство над простецами (Химерия ••••• •)

Прежде всего, вампир не расходует очков Воли и крови при обращении к первым трём уровням Химерии. Во-вторых, он может поддерживать существование любых иллюзий, находящихся на расстоянии нескольких миль от него. Точное число миль равно его показателю Воли.

Наконец, персонаж может заставлять иллюзии двигаться, даже не сосредотачиваясь на управлении этими несуществующими объектами. Максимальное число таких автономных объектов равно Интеллекту Сородича.

Всеобщий кошмар (••••• •)

Хотя Кошмарная реальность видна сразу нескольким существам, по обычным правилам она может наносить повреждения лишь одной жертве. Всеобщий кошмар устраняет это ограничение, позволяя вампиру вселять ужас в сердца целых толп.

Для обращения к этой способности вампир должен вложить два очка Воли и по одному очку крови за каждую жертву. После этого он проходит проверку Манипулирования + Обмана со сложностью, равной Восприятию + Самоконтролю всех жертв. Игрок делает только один бросок, однако его результат сравнивается со сложностью, приписанной к каждой жертве по отдельности.

Далёкое марево (••••• ••)

Эта способность считается традиционной Дисциплиной Фури даи – Брахманов, отправившихся на запад во время массового расселения цыган. Сосредоточившись на своих воспоминаниях о любом физическом месте, которое персонаж видел хотя бы раз в жизни,

вампир проходит проверку Восприятия + Обмана со сложностью от 6 до 10. Точный уровень сложности определяет Рассказчик: например, если вампир пытается вспомнить собственное убежище, сложность может упасть до 6, а если он хочет представить место, которое видел только по телевизору, она может вырасти до 10.

В случае успеха вампир получает возможность создавать в этом месте любые другие эффекты Химерии. Используйте обычные правила без каких-либо изменений: просто теперь другие эффекты Химерии можно накладывать и на самые отдалённые места.

Полная достоверность (••••• ••)

Вне зависимости от того, какую невероятную иллюзию создаёт персонаж, окружающие исходят из предположения, что она совершенно реальна. Когда иллюзия пропадёт из их поля зрения, они *могут* начать сомневаться в том, что увидели, однако до этого момента они будут искреннее верить в пришельцев, драконов, подземных богов и другие элементы фантастики.

Для обращения к этой силе вампир должен пройти проверку Манипулирования + Обмана со сложностью 7. **Один успех** позволяет убедит в достоверности иллюзии пятерых человек, **два успеха** повышают численность до десяти, **три успеха** – до двадцати пяти, **четыре успеха** – до пятидесяти, а **пять успехов** гарантируют, что в иллюзию будут верить буквально все.

Сплетение (••••• •••)

Вампир изменяет само восприятие окружающего мира органами чувств жертвы. Например, он может превратить любые запахи в вонь, а болевые ощущения – в приятные. Если он направляет действие этой способности на толпу, её восприятие смешивается, что заставляет одного человека видеть то, на что смотрит его сосед, слышать глазами другого прохожего и чуять запахи ноздрями четвёртого.

При воздействии на одного человека вампир проходит проверку Манипулирования + Запугивания со сложностью, равной Воле жертвы. Попытка повлиять на целую толпу устанавливает сложность на 7 уровне.

В зависимости от количества успехов (от 1 до 5) изменение длится неделю, месяц, полгода, год или вечность.

Майяпарисатья (••••• ••••)

Дословно *майяпарисатья* переводится как "правдивая иллюзия". Эта способность придаёт иллюзиям Равнос самый буквальный, реальный, физический характер. Равнос может заставить воздух воспламениться, металл растаять, а цепи – испариться.

Тем не менее, для обращения к этой силе вампир должен вложить сразу 10 очков Воли и понизить уровень своей *постоянной* Воли на единицу. После этого он проходит проверку Манипулирования + Обмана со сложностью, равной 6 (при изменении неодушевлённых предметов) или Воле противника (при влиянии на разумную жертву). За один раз вампир может повлиять сразу на нескольких жертв, точное число которых равно его собственной Воле.

Чем больше успехов приносит игроку этот бросок, тем существеннее становятся изменения. Например, **один успех** может просто сделать оружие бесполезным, а **два** – превратить одни объекты в другие (например, свечи в пауков).

Три успеха вполне могут изменить состояние воздуха или тверди (превратив облако газа в огромную плиту, а стены – в воздух). **Четыре успеха** способны изменить фундаментальные законы природы (например, камень может воспламениться), а **пять** – исказить саму логику этих законов (например, холм может уносить людей вверх по склону подобно речному течению).

Наконец, **шесть успехов** позволяют попросту устранить нежеланный объект из вселенной, фактически уничтожив его. Если последнюю силу вампир использует для устранения живых противников, каждый успех наносит им по два очка аггравированного урона, который невозможно поглотить. Если те выживают, весь урон остаётся в силе, а кроме того, до окончания сцены они утрачивают по очку Выносливости и Силы за каждый успех.

Комбинированные Дисциплины

Взаимная боль (Химерия ••, Стойкость ••••)

Эту способность Кшатрии разработали для того, чтобы наказывать своих врагов за каждый нанесённый удар. Вложив очко крови и пройдя проверку Манипулирования + Запугивания со сложностью, равной Восприятию + Самоконтроли противника, вампир игнорирует штрафы за несколько очков урона. Точное число таких очков равно полученным успехам. Более того, эти штрафы переходят к самому противнику до конца сцены.

Например, если вампир получает два успеха, он игнорирует штрафы за два очка повреждений, вместо этого приписывая их самому нападающему.

Освоить такую технику можно за 20 очков опыта.

Веление сердца (Химерия ••, Ясновидение ••••)

Вложив по очку Воли и крови и пройдя проверку Интеллекта + Обмана со сложностью, равной Воле жертвы, вампир получает точное представление о её самом сокровенном желании. После этого он может потратить по очку крови и Воли, чтобы создать перед жертвой иллюзию, соответствующую этому желанию (например, письмо с признанием другого человека в любви).

Обратите внимание, что это не гарантирует абсолютного убеждения жертвы в истинности иллюзии, хотя и однозначно привлекает её внимание.

Стоит такая техника 20 очков опыта.

Китайская маска (Химерия •••, Анимализм •••)

Потратив по очку Воли и крови и пройдя проверку Манипулирования + Обмана со сложностью 6, вампир наделяет себя мистическим сходством с Восточными Сородичами. Это не изменяет его физическую внешность, однако повышает сложность оккультного распознания врагов самими Катаянами. Каждый успех, полученный персонажем, добавляет +1 успех к сумме, которые Катаяну необходимо набрать при попытке распознать в протагониста западного, а не восточного вампира.

Обратите внимание, что эта способность не позволяет Сородичу прибегать к мистическим силам Гуй-дзин[3], как не наделяет его и их врождёнными слабостями.

Стоимость такой техники составляет 15 очков опыта. Подробнее о Гуй-дзин можно прочитать в книге **Kindred of the East**.

Уникальное отклонение:
Синдром диссоциативного восприятия

Начиная с Недели кошмаров эффект этого синдрома стал проявляться фактически у всех Равнос. Когда персонаж утрачивает последнее очко временной Воли из-за обращения к Химерии, он начинает страдать от лёгких галлюцинаций.

В первые ночи эти галлюцинации кажутся не такими уж страшными (вампир может спутать союзника с конкурентом, но не более того). Однако с каждой ночью его начинают посещать всё более жуткие видения, пока он не начинает путать друзей и врагов, пустые

3 *Фонетически верное написание Kuei-jin.*

улицы с оживлённым траффиком и так далее. Если игрок предполагает, что Рассказчик описывает ему иллюзию, а не реальный мир, он может вложить очко Воли, чтобы вернуть себе чувство действительности до окончания сцены.